Might and Magic®

Dark Side of Xeen™

NEW WORLD COMPUTING™

Inhalt

Installationsanweisungen	4
Einleitung: Tagebuch des Drachenpharaoh	5
Eine Einführung ins Rollenspiel	9
Erstellen der Charaktere	13
Rassen und Klassen der Charaktere	17
Die Zusammenstellung der Party	23
Der Abenteuermodus	25
Das Steuermenü	29
Das Personenfenster	31
Aufgaben, Gegenstände & Notizen	33
Das Gepäckmenü	35
Talente	37
Der Kampfmodus	39
Zaubersprüche	43
Sprüche der Kleriker	45
Sprüche der Zauberer	53
Die Legende der Vereinigung	59
Die Xeen-Welt	60
Karte von Schloßblick	60
Wichtige Orte	61
Credits	62

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Bitte beachten Sie, daß Sie Might & Magic V, 'Darkside of Xeen', nur von Festplatte spielen können. Zur Installation benötigen Sie 15 MB freien Platz auf Ihrer Festplatte.

1. Legen Sie Disk 1 ins Diskettenlaufwerk.

2. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk, indem Sie A: oder B: eingeben.

3. Geben Sie INSTALL ein, und bestätigen Sie die Eingabe mit der Taste [ENTER].

4. Das Programm wählt nun automatisch eine Konfiguration und fragt Sie, ob Sie diese benutzen wollen. Wenn ja, dann drücken Sie die Taste [J] und fahren Sie mit Punkt 6 fort. Wenn nicht, dann drücken Sie die Taste [N].

5.1 Sie werden nun gefragt, welche Soundkarte Sie für die Ausgabe von Musik und Effekten benutzen wollen. Drücken Sie einfach die Ziffer, hinter der Ihre Soundkarte aufgeführt ist. Wählen Sie PC LAUTSPRECHER oder KEINE, wenn Sie keine Soundkarte besitzen.

5.2 Verfahren Sie als nächstes auf die gleiche Art bei der Auswahl der Soundkarte für die Sprachausgabe.

5.3 Zum Schluß können Sie den Verzeichnispfad, in den das Spiel installiert werden soll, neu festlegen oder den voreingestellten Pfad durch Drücken der Taste [ENTER] übernehmen.

5.4 Das Programm fragt Sie nun noch einmal, ob die Einstellungen stimmen.

6. Als nächstes beginnt das Programm, die Daten von den Disketten auf die Festplatte zu kopieren. Wechseln Sie die Disketten, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Sobald die Installation beendet ist, wechselt das Programm automatisch in das Verzeichnis auf der Festplatte. Sie können das Spiel starten, indem Sie DARK eingeben.

7. Wenn Sie noch nachträglich die Einstellungen der Soundkarte ändern wollen, brauchen Sie einfach nur das Installationsprogramm noch einmal im Spieleverzeichnis zu starten.

Tagebuch des Drachenpharaoh

Eintrag: 3/3/850
Letzte Nacht schlugen in einem Abstand von wenigen Sekunden nacheinander zwei Meteore in Darkside ein. Den Beobachtungen nach, müssen sie in der Nähe des Vulkans heruntergekommen sein. Ich habe Wolrow losgeschickt, damit er die Einschlagstelle untersucht. Die Zeit der Prophezeiung naht, und ich vermute, daß diese Meteore ein gutes Omen sind.

Eintrag: 3/4/850
Crindr Amn hat das Schlüpfen von 18 gesunden Kindern verkündet. Ich freue mich so sehr für sie. Nicht ein einziges der Kinder mußte aufgrund körperlicher Abnormitäten vertilgt werden. Es scheint in dieser Welt alles gut zu laufen. Die ersten Vorbereitungen für die Prophezeiung liefen bisher fehlerlos, und sorgenvoll erwarte ich Königin Kalindras Antwort. Ich bat um ihre Hilfe bei der Prophezeiungszeremonie.

Eintrag: 3/5/850
Ich habe eine Proklamation verkünden lassen, die Freiwillige zur Hilfe bei der Gestaltung der letzten Stufe der Prophezeiung aufruft. Ich erwarte schon sehr bald Antworten. Die Erfüllung der Prophezeiung liegt so nahe, daß ich sie schon fast schmecken kann.

Eintrag: 3/6/850
Wolrows Rückkehr wurde für heute erwartet, aber bis jetzt gibt es noch kein Zeichen von ihm. Wahrscheinlich braucht er etwas mehr Zeit, um die Meteore zu untersuchen. Ich habe noch keine Antwort von der Königin oder von irgendwelchen Freiwilligen.

Eintrag: 3/7/850
Es ist nun schon vier Tage her, daß ich Wolrow das letzte Mal sah. Er sollte eigentlich schon zurück sein, und ich habe Angst um seine Sicherheit. Ich werde eine Abordnung nach ihm suchen lassen, wenn er nicht innerhalb der nächsten zwei Tage zurückkehrt. Desweiteren bekam ich positive Antworten von einigen Freiwilligen, die bei der Zeremonie helfen wollen. Sie wollen sich in wenigen Tagen an der königlichen Pyramide einfinden.

Eintrag: 3/8/850
Weitere Briefe von Freiwilligen treffen ein. Die Anzahl der positiven Antworten ist mehr als zufriedenstellend. Alle Zeichen und Omen deuten darauf hin, daß die Prophezeiung erfolgreich vollendet wird.

Eintrag: 3/9/850
Wolrow ist immer noch nicht zurück. Heute schickte ich eine Abordnung, die ihn suchen soll. Die Freiwilligen treffen nach und nach ein, und ich teile ihnen die Aufgaben zu. Königin Kalindra ließ verlauten, daß sie bereit ist, an der Zeremonie teilzunehmen. Außerdem erwähnte sie einen mysteriösen, aber bezaubernden Gast mit Namen Alamar. Der Gesandte von der anderen Seite der Welt ist jedoch noch nicht bei ihr eingetroffen.

EINTRAG: 3/10/850
Nach meinen neuesten Abschätzungen sank die Wahrscheinlichkeit der Vollendung der Prophezeiung heute um 10%! Irgend etwas stimmt nicht, und ich kann die Zeichen nicht klar genug deuten, um zu sagen, was es ist. Ich bin sehr besorgt um Wolrow und hoffe, daß die Abordnung ihn bald findet.

EINTRAG: 4/1/850
Die Wahrscheinlichkeit sank heute morgen um weitere 3%, erreichte am Nachmittag jedoch wieder den vorigen Wert. Es gibt in dieser Gleichung nun einige chaotische Faktoren und selbst ein geringes Absinken des Wertes läßt mich erschauern. Es treffen keine weiteren Freiwilligen mehr ein und ich habe den letzten schon auf seinen Posten geschickt. Alles übrige ist Sache der Königin, des Gesandten der anderen Seite der Welt und des richtigen Zeitpunkts.

EINTRAG: 4/2/850
Die Abordnung kehrte heute mit schlechten Nachrichten zurück. Sie konnten die Einschlagstelle nicht erreichen, da eine Rebellenarmee ihr Lager davor aufgeschlagen hat. Eine Rebellenarmee?! Von wem geführt? Wer würde es wagen, meine Autorität herauszufordern oder meine Helfer aufzuhalten? Zu allem Unglück fiel die Wahrscheinlichkeit somit auf 74%. Die Königin hat noch nicht bestätigt, daß sie die Zeremonie schon vollenden kann, und der erste Tag, an dem sie beginnen könnte, ist morgen.

EINTRAG: 4/3/850
Heute ist der erste Tag, an dem die Prophezeiung vollendet werden kann. Ich habe noch keine Nachricht von der Königin. Späher berichten, daß die Rebellenarmee wächst und sich auf die königliche Pyramide zubewegt. Die Wahrscheinlichkeit ist auf 40% gefallen und sinkt jede Stunde weiter. Ich habe meinen Verbündeten bei den Monstern Nachrichten gesandt, um sie über die Situation zu unterrichten und sie zu bitten, mir ihre Armeen zu Hilfe zu schicken.

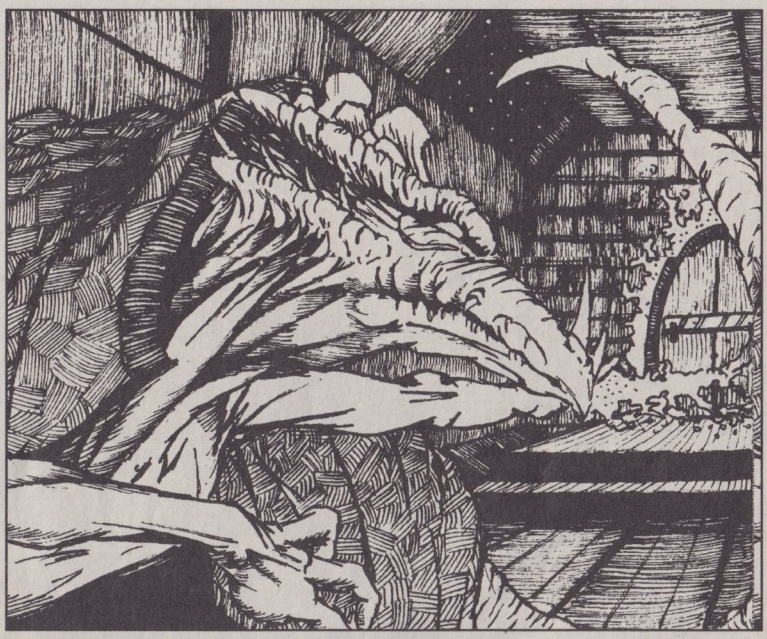
EINTRAG: 4/4/850
Nun ist alles verloren! Die Königin hat nicht einmal auf meine Versuche reagiert, sie auf dem magischen Weg zu erreichen. Die Orks haben eine Nachricht geschickt, daß sie zur Zeit religiöse Zeremonien abhalten würden und daher leider nicht in der Lage sind, jetzt zu Hilfe zu kommen. Wenn die Zeremonien jedoch zuende sind, in einem Monat etwa, wären sie gern bereit, uns zu helfen. Die Oger haben eine einfache Absage geschickt. Von allen anderen Verbündeten habe ich gar nichts gehört. Die Späher schätzen die Ankunft der Rebellenarmee auf morgen. Da die Wahrscheinlichkeit inzwischen auf 20% gesunken ist, habe ich die Freiwilligen von ihren Posten abgezogen und sie meiner Verteidigung zugeteilt. Berichte zeugen außerdem von dem Bau eines Dungeons auf der Insel der Verlorenen Seelen und eines Schlosses nahe der Einschlagstelle.

EINTRAG: 4/5/850
Die Rebellenarmee belagert seit heute die Pyramide. Vom Fenster aus kann ich erkennen, daß einige Soldaten dieser Armee zu meinen früheren Verbündeten gehören. Die Feen und die Gremlins lehnen ab uns zu helfen; sie beleidigen uns sogar. Ein Gesandter von der Rebellenarmee verlangt, daß ich aufgebe und mich seinem Herrn unterwerfe - Alamar. Ich habe natürlich abgelehnt. Er kann den Schlüssel zur Pyramide nicht haben. Die Wahrscheinlichkeit sank auf 6%.

EINTRAG: 4/6/850
Alamar hat den Schlüssel. Er muß ihn Königin Kalindra abgenommen haben. Seine Armee hat die Pyramide betreten und kämpft nun gegen meine Männer. Die erste Ebene ist verloren und meine Soldaten scheinen nicht in der Lage zu sein, den Rest zu verteidigen. Ellinger, Königin Kalindras Berater, berichtet, daß Schloß Kalindra mit dem Rest der Welt 'aus der Phase geschoben' wurde. Es ist nun unmöglich, dorthin zu gelangen. Er sagt außerdem, daß die Menschen, Elfen, Zwerge und Gnome in einem kleinen Teil von Schloßblick eingeschlossen sind.

EINTRAG: 4/7/850
Ich habe meinen Männern den Befehl gegeben, aufzugeben, um ihre Leben zu retten. Ich habe die Siegel auf die letzte Ebene der Pyramide gesetzt, um zu verhindern, daß jemand dort eindringt, und ich bin sicher, daß sie funktionieren werden. Leider ist meine geistige Kraft nun erschöpft. Während die Armee hier nicht eindringen kann, kann ich nicht heraus und flüchten. Ellinger informiert mich, daß er ähnliche Schritte eingeleitet hat, um seine Sicherheit in seinem Turm in Schloßblick zu garantieren. Die Wahrscheinlichkeit ist auf 1% gefallen.

EINTRAG: 5/7/850
Seit einer Woche hat sich nichts verändert. Alamars Armee kann das letzte Siegel nicht überwinden. Sein Gesandter verlangt meine Aufgabe jeden Tag aufs neue - ich frage mich, wann ihm die Frage langweilig wird. Meine Sorgen werden noch durch Alamars Botschaft verschärft, in der es heißt, daß er den Gesandten der anderen Seite der Welt, Prinz Roland, gefangen hält und seinen eigenen Botschafter dorthin geschickt hat. Alamar scheint nun streng über Darkside zu regieren, und es sieht nicht so aus, als sei seine Herrschaft sehr gut. Es muß etwas geben, das ich tun kann, um die Ereignisse zu beeinflussen. Ich werde morgen versuchen, die Königin zu kontaktieren.



Eine Einführung ins Rollenspiel

Zu Beginn des Spiels werden Sie vor die Entscheidung gestellt, ob Sie das Spiel als Kämpfer oder als Abenteurer spielen wollen. Wenn Sie den Abenteurermodus wählen, werden Sie im Spiel nicht so oft kämpfen müssen. Haben Sie diese Entscheidung einmal getroffen, dann können Sie sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, Sie starten ein neues Spiel.

Wenn Sie in der Welt der Rollenspiele neu sind, dann sollten Sie die folgenden Absätze lesen, bevor Sie das Spiel beginnen. Sollten Sie es jedoch nicht erwarten können, sich ins Abenteuer zu stürzen, dann starten Sie es sofort, und benutzen Sie die folgenden Kapitel als Nachschlagewerk, sofern Sie Fragen haben, oder Probleme auftauchen.

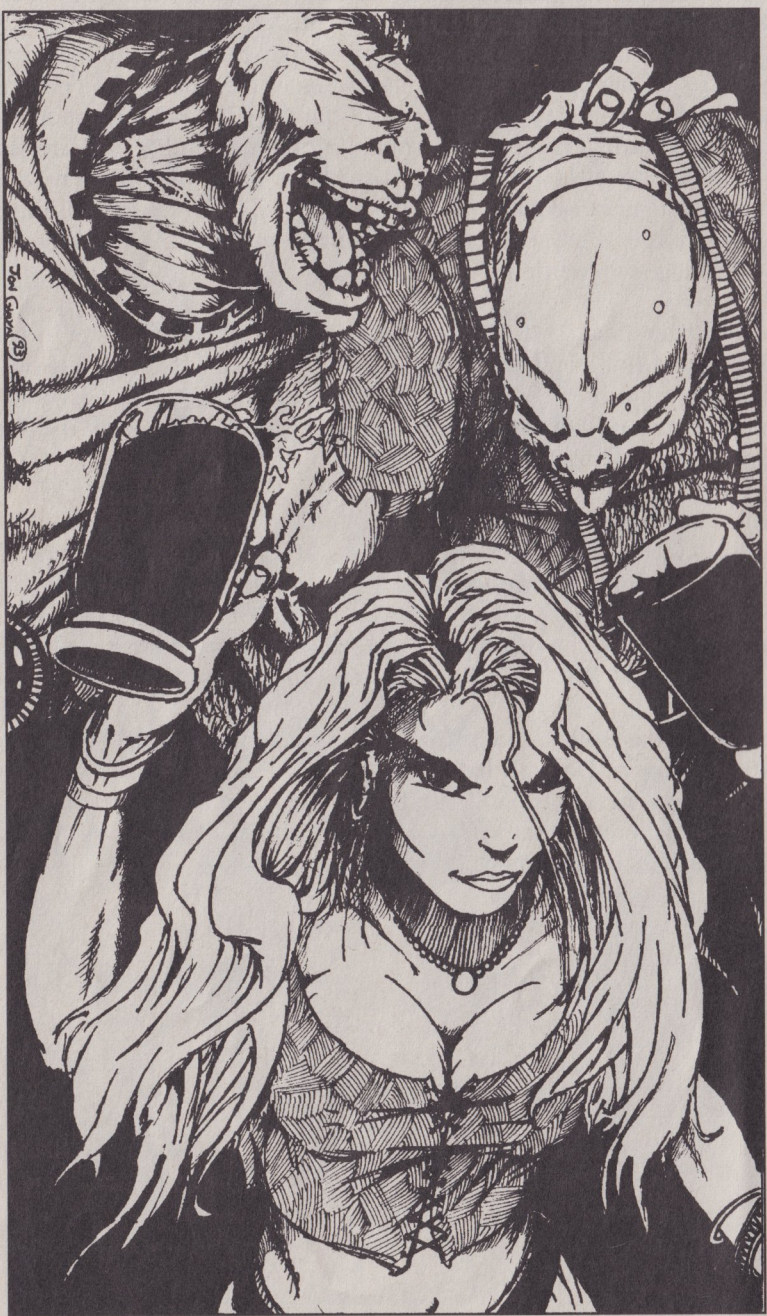
In Might and Magic V, Darkside of Xeen, werden Sie (der Spieler) durch eine Gruppe von sechs Personen (Charaktere) vertreten. Zu Beginn des Spiels stehen Sie mit sechs vorgefertigten Charakteren vor dem Gasthaus der Stadt Schloßblick. Das Gasthaus ist der Ort, an dem Sie Ihre Gruppe (Party genannt) neu zusammenstellen, neue Charaktere schaffen, Gerüchte hören, um Rat fragen und Nahrung kaufen können. Wenn Sie nicht mit der vorgefertigten Party spielen wollen, dann müssen Sie das Gasthaus betreten. Sobald Sie sich dort ins Gästebuch eingetragen haben, wird der Gastwirt Ihnen die oben genannten Möglichkeiten zur Verfügung stellen. Nähere Informationen zur Charakter-Erstellung gibt es in dem entsprechenden Kapitel dieses Handbuchs.

Jeder Charakter hat einen Namen und einen Beruf. Außerdem wird sein Wesen von bestimmten Charakterwerten beeinflußt, wie zum Beispiel Stärke und Intelligenz. Der wahrscheinlich wichtigste Charakterwert für alle Personen ist die Anzahl der Trefferpunkte (TP). Dieser Wert beschreibt, wie viele Treffer ein Charakter im Kampf abbekommen kann, bevor er bewußtlos wird. Dies geschieht, sobald die Trefferpunkte im Minusbereich sind. Wird ein Charakter getroffen, während er bewußtlos ist, dann stirbt er. Zu Beginn des Spiels kann eine Person zwischen 5 und 100 TP haben. Da ein durchschnittlicher Schlag mit einem Schwert aber schon 6 TP abzieht, kann ein schwacher Charakter schon mit ein oder zwei Schlägen getötet werden.

Ein weiterer wichtiger Wert ist die Stufe des Charakters. Während des Spiels sammelt ein Charakter Erfahrungspunkte, indem er Monster besiegt und Rätsel löst. Sobald er genügend Erfahrungspunkte (EP) gesammelt hat, kann er ein Trainingslager aufsuchen und dort auf eine höhere Stufe gelangen. Mit der Stufe erhöhen sich auch die Trefferpunkte und die Geschicklichkeit im Kampf.

Zwischen den vielen Abenteuern in der Wildnis werden Sie auch Gelegenheit haben, die zivilisierten Gebiete des Landes zu erforschen. Es gibt sehr viele verschiedene Orte, die Sie besuchen können, aber am häufigsten werden Sie sich in Städten aufhalten. Dort finden Sie Schmieden, in denen Sie bessere Waffen erwerben können, Gilden, in denen Sie neue Zaubersprüche lernen können und Tempel, in denen Sie verwundete und verfluchte Charaktere heilen können.

Für jemanden, dem das Rollenspiel bisher fremd war, kann das Spiel eventuell am Anfang etwas verwirrend wirken. Deshalb haben wir unser Bestes getan, das Spiel einfach und leicht erlernbar zu machen. Starten Sie am besten zuerst ein Probespiel, in dem Sie ein wenig herumexperimentieren können. So werden Sie schnell einen Eindruck davon gewinnen, was Sie zu tun haben, um voranzukommen.



ERSTELLEN DER CHARAKTERE

Am Anfang des Spiels teilt Ihnen der Computer sechs vorgefertigte Charaktere zu. Diese vorgegebenen Charaktere zeigen eine gute Kombination von Fähigkeiten und Ausrüstung, die es Ihnen erlaubt, sich ohne Änderungen der Charaktere ins Abenteuer zu stürzen.

Die Erstellung eines Charakters ist einfach. Gehen Sie einfach in das Gasthaus, und tragen Sie sich ins Gästebuch ein. Wenn Sie danach 'Erstellen' anwählen, wird das Menü angezeigt, mit dem Sie Charaktere erstellen können. Sie können dort untereinander sieben Symbole erkennen, neben denen Abkürzungen stehen, die im folgenden erklärt werden.

KRA: Kraft ist ein Hauptattribut der Ritter und Paladine. Dieser Wert beschreibt den Schaden, den der Charakter mit einem Schlag anrichten kann. Die Kraft wird ebenfalls beim Einschlagen von Türen oder beim Heben oder Zerstören von Gegenständen als Maß herangezogen.

INT: Der Intellekt ist ein Hauptattribut der Schützen, Zauberer, Druiden und Waldläufer. Durch diesen Wert wird bestimmt, wie viele Spruchpunkte (SP) der Charakter besitzt, wenn er einer dieser Klassen angehört.

PER: Die Persönlichkeit ist ein Hauptattribut der Kleriker, Druiden, Waldläufer und Paladine. Mit Hilfe dieses Wertes wird die Anzahl der Spruchpunkte festgelegt, die der Charakter besitzt, wenn er einer dieser Klassen angehört.

ASD: Die Ausdauer ist ein Hauptattribut der Paladine, Barbaren und Waldläufer. Dieser Wert hilft bei der Bestimmung der Trefferpunkte, die der Charakter besitzt.

TEM: Tempo ist ein Hauptattribut der Ninjas und der Waldläufer. Jedes Wesen (auch ein Monster) legt eine gewisse Schnelligkeit an den Tag. Wenn der Tempowert Ihres Charakters den eines Gegners überragt, dann kann Ihr Charakter bei einem Kampf zuerst zuschlagen.

GEN: Die Genauigkeit ist ein Hauptattribut der Ninjas und der Schützen. Dieser Wert bestimmt die Trefferquote eines Charakters bei Angriffen. Dies gilt sowohl für den Umgang mit Waffen als auch mit Zaubersprüchen.

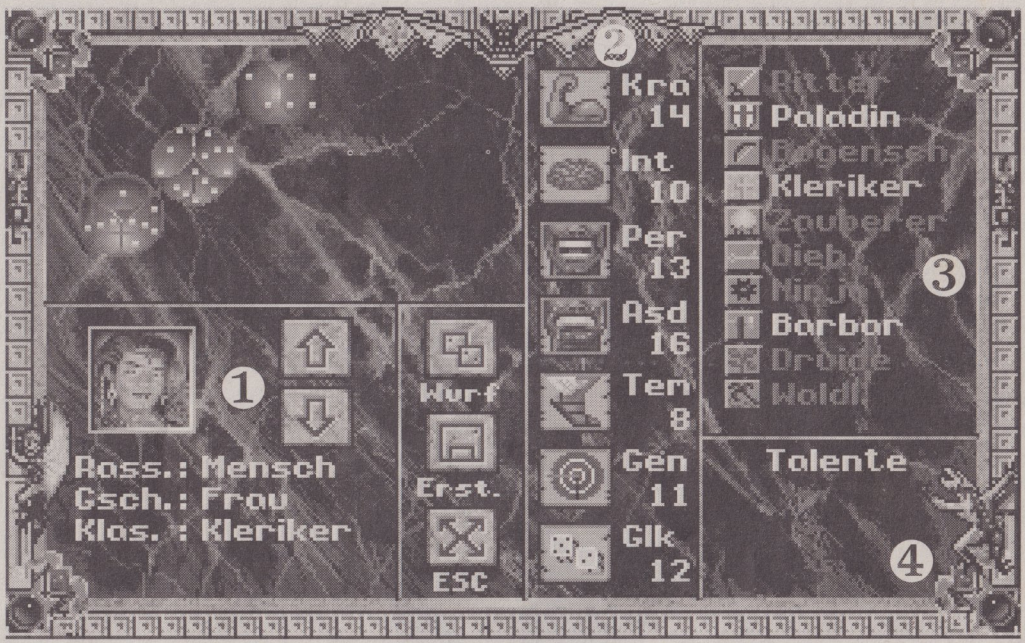
GLK: Das Glück ist das Hauptattribut der Diebe. Glück erhöht die Chancen, einen feindlichen Zauberspruch abzuwehren oder eine Falle zu vermeiden.

In der linken unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie ein Bild Ihres Charakters. Wenn Sie ein anderes Bild haben wollen, dann wählen Sie mit den Cursor-Tasten (hoch/runter) eines aus. Abhängig von dem Bild ändern sich auch Rasse und Geschlecht Ihres Charakters.

Rechts von den Attributen finden Sie eine Auflistung der zehn Klassen, denen ein Charakter angehören kann. Wenn der Wert des entsprechenden Hauptattributs hoch genug ist, dann wird die jeweilige Klasse, die er damit annehmen kann in der Liste hervorgehoben.

Wenn die gewünschte Klasse noch nicht hervorgehoben ist, dann können Sie entweder neue Werte für die Attribute auswürfeln (Wurf) oder die vorhandenen Werte untereinander tauschen. Dazu brauchen Sie nur nacheinander die beiden Attribute einmal anzuwählen.

Mit den Cursor-Tasten (links/rechts) können Sie sich dann die gewünschte Klasse heraussuchen und mit [ENTER] anwählen. Um den Charakter dann endgültig zu akzeptieren, müssen Sie 'Erstellen' anwählen. Der Computer wird Sie dann abschließend nach einem Namen für den Charakter fragen.



❶ CHARAKTERPORTRAIT

Zeigt ein Bild des Charakters, seine Rasse, sein Geschlecht und seine Klasse. Mit den beiden Pfeilsymbolen kann man andere Charakterportraits auswählen.

❷ DIE ATTRIBUTE

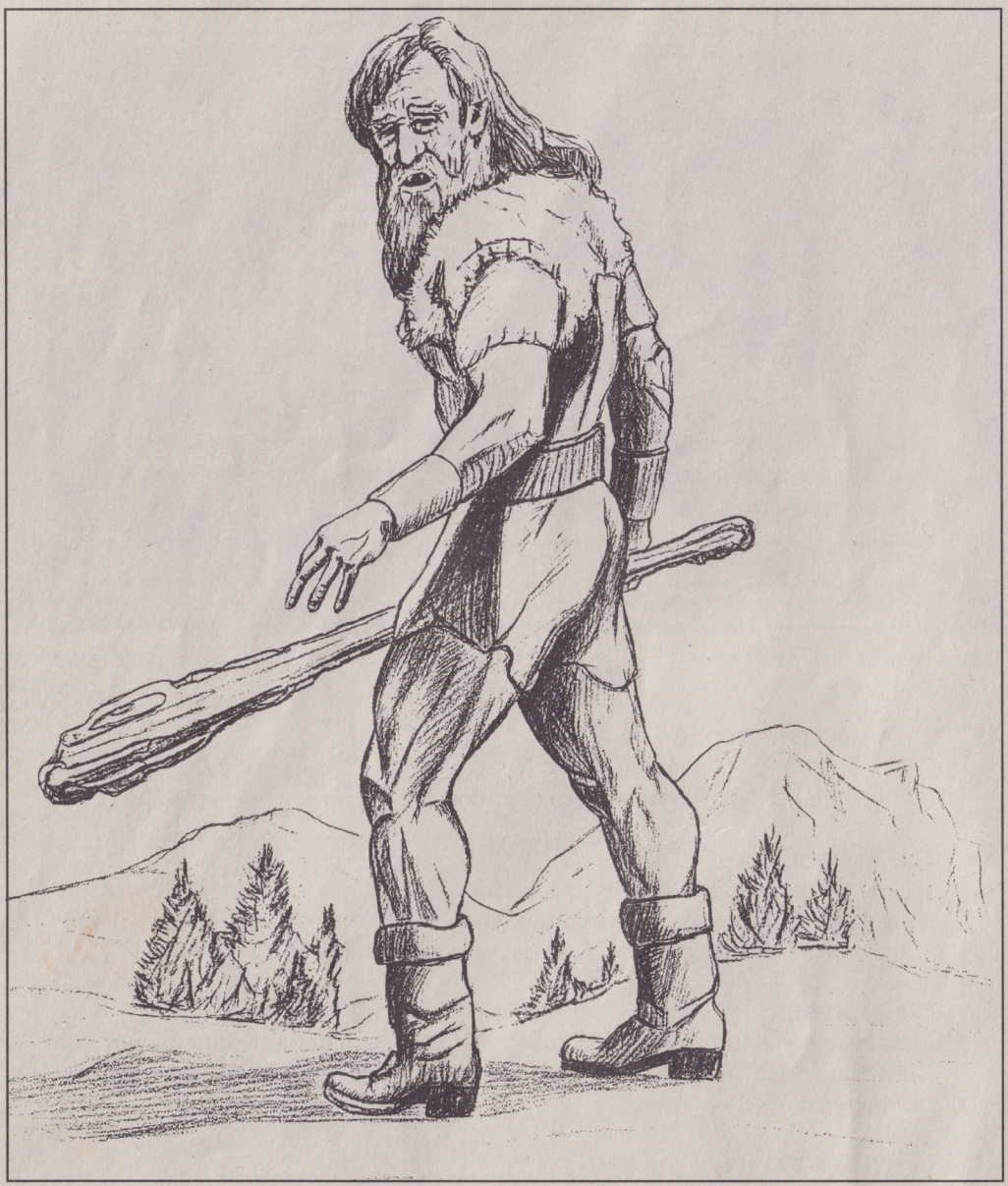
Hier können Sie eine Liste der Eigenschaften des Charakters sowie ihrer Ausprägung sehen. Mit dem Wurf-Symbol können neue Werte erwürfelt werden. Zum Tausch zweier Werte müssen diese nacheinander angewählt werden.

❸ DIE KLASSEN

Eine Liste der zehn möglichen Klassen, die ein Charakter annehmen kann. Alle Klassen, die der Charakter aufgrund seiner Attribute annehmen kann, werden farblich hervorgehoben.

❹ LISTE DER TALENTE

Zeigt die Talente, die der ausgewählte Charakter vom Beginn des Spiels an besitzt.



RASSEN UND KLASSEN DER CHARAKTERE

Jeder Charakter gehört einer Rasse und einer Klasse an. Im folgenden werden zunächst die Klassen erläutert:

RITTER - Hauptattribut (min. 15): Kraft

In diesem Spiel ist der Ritter der beste Kämpfer. Er kann jede Art Waffen und Rüstung benutzen und ist somit in der Lage, einem Gegner mehr Schaden zuzufügen als jeder andere Charakter. Zu Beginn besitzt er das Talent 'Waffenmeister' und kann im Laufe des Spiels mehr Trefferpunkte erlangen als alle anderen Klassen (mit Ausnahme der Barbaren). Der Ritter kann nicht zaubern.

PALADIN - Hauptattribute (min. 13): Kraft, Persönlichkeit, Ausdauer

Der Paladin ist ein guter Kämpfer, kommt dem Ritter aber nicht gleich. Er kann ebenfalls jede Waffengattung und jede Rüstungsart benutzen, hat jedoch weniger Trefferpunkte als der Ritter. Paladine beginnen mit dem Talent 'Kreuzritter' und der Fähigkeit, klerikale Sprüche zu benutzen.

SCHÜTZE - Hauptattribute (min. 13): Intellekt, Genauigkeit

Der Schütze kämpft ebensogut wie der Paladin. Er beginnt mit der Fähigkeit, magische Sprüche zu benutzen, dafür ist er in der Ausrüstung eingeschränkt. Er kann keine Rüstung tragen, die schwerer als ein Kettenhemd ist. Die Talente muß er sich erst während des Spiels erwerben.

KLERIKER - Hauptattribut (min. 13): Persönlichkeit

Der Kleriker ist ein fairer Kämpfer, aber er darf keine spitzen oder scharfen Waffen benutzen. Dafür hat er aber doppelt so viele Spruchpunkte für Klerikersprüche zur Verfügung wie der Paladin. Der Kleriker besitzt zu Beginn ebenfalls keine weiteren Talente.

ZAUBERER - Hauptattribut (min. 13): Intellekt

Der Zauberer ist ein schlechter Kämpfer. Er kann ausschließlich Roben tragen und nur Stäbe und Dolche benutzen. Seine Sprüche sind jedoch die vernichtendsten im ganzen Spiel. Zauberer haben doppelt so viele Spruchpunkte wie Schützen und besitzen zu Beginn das Talent 'Kartografie'.

DIEB - Hauptattribut (min. 13): Glück

Diebe sind recht geschickt im Kampf, werden jedoch dadurch eingeschränkt, daß sie keine Rüstung benutzen können, die schwerer ist als ein Kettenhemd. Sie sind nicht in der Lage, Zauber zu sprechen, bedienen sich daher häufiger eines Schildes und einhändiger Waffen. Als Talent steht dem Dieb natürlich von Anfang an der 'Diebstahl' zur Verfügung.

NINJA - Hauptattribute (min. 13): Tempo, Genauigkeit

Natürlich ist der Ninja ein sehr guter Kämpfer, aber auch er ist in der Wahl seiner Rüstung sehr eingeschränkt. Er kann die meisten Waffen benutzen, ist aber auch hierbei teilweise eingeschränkt. Zweihändige Waffen sind zum Beispiel auf Stab und Naginata beschränkt. Ninja können nicht zaubern und besitzen als Talent den 'Diebstahl'.

BARBAR - Hauptattribut (min. 15): Ausdauer

Der Barbar ist nicht ganz so gut im Kampf wie der Ritter, kommt ihm aber doch schon recht nahe. Er kann nur leichte Rüstungen tragen, aber fast alle Waffen benutzen. Weder kann er zaubern noch besitzt er zu Beginn des Spiels ein zusätzliches Talent.

DRUIDE - Hauptattribute (min. 15): Intellekt, Persönlichkeit

Druiden sind schlechte Kämpfer. Sie können auch nur leichte Rüstungen und einfache Waffen benutzen. Dafür können sie sich in einem begrenzten Rahmen der Sprüche der Kleriker und Zauberer bedienen. Als Anfangstalent besitzen sie den 'Orientierungssinn'. Sie haben doppelt so viele Spruchpunkte wie die Waldläufer.

WALDLÄUFER - Hauptattribute (min 12): Intellekt, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo

Der Waldläufer ist ein recht guter Kämpfer und kann die meisten Waffen und Rüstungen benutzen. Er ist außerdem noch in der Lage, einen Teil der Sprüche sowohl der Zauberer als auch der Kleriker anzuwenden. Ein Waldläufer beginnt mit dem Talent 'Pfadfinder'.

Die folgende Tabelle zeigt die besonderen Vorteile und Nachteile der zehn Klassen.

Klasse	TP*	Angriffe**	Talent	Sprüche
Ritter	10	5	Waffenmeister	Nein
Paladin	8	6	Kreuzritter	Ja
Schütze	7	6	Nichts	Ja
Kleriker	5	7	Nichts	Ja
Zauberer	4	8	Kartografie	Ja
Dieb	8	6	Diebstahl	Nein
Ninja	7	5	Diebstahl	Nein
Barbar	12	4	Nichts	Nein
Druide	6	7	Orientierungssinn	Ja
Waldläufer	9	6	Pfadfinder	Ja

* TP, die pro Stufe hinzukommen
** Anzahl der Stufen, die nötig sind, um einen Angriff pro Runde mehr ausführen zu können

Im folgenden werden die verschiedenen Rassen kurz beschrieben:

MENSCHEN Was Menschen sind, sollte eigentlich klar sein. Sie beginnen das Spiel alle mit dem Talent 'Schwimmer'. Gegen Magie bringen sie nur wenig Widerstand auf.

ELFEN Großwüchsige, schlanke Leute, die gewöhnlich recht gut im Umgang mit Magie sind. Elfen sind gegen einige Sprüche widerstandsfähig und geben gute Diebe und Zauberer ab. Sie sind nicht so zäh wie andere Rassen, denn sie tendieren zu geringeren Trefferpunktzahlen.

ZWERGE Zwerge sind klein und ebenso kräftig wie stämmig. Sie können Sprüche etwas besser verkraften als Elfen, aber ganz besonders widerstandsfähig sind sie gegen Gift. Die besten Leistungen erbringen sie als Dieb oder Ritter. Sie sind besonders talentiert im Auffinden von geheimen Türen.

GNOME Gnome sind noch kleiner als Zwerge und nicht annähernd so zäh. Sie können sich zwar der Magie bedienen, haben aber nur sehr wenige Trefferpunkte. Zu Spielbeginn besitzen sie das Talent 'Orientierungssinn'.

HALB-ORKS Sie sind eine Kreuzung aus Menschen und Orks. Keine andere Rasse ist zäher, es gibt aber auch keine Rasse, die dümmer ist. Halb Orks geben gute Ritter und Barbaren ab. Sie können zwar Magie benutzen, sind aber ebenso schlecht auf diesem Gebiet wie beim Diebstahl.

Die folgende Tabelle erläutert die Vor- und Nachteile der fünf Rassen.

Rasse	TP	Diebstahl	SP/Stufe	Talente
Mensch	0	0	Keine	Schwimmen
Elf	-2	10	Z +2	Nichts
Zwerg	1	5	Z/K -1	Türenfinden
Gnom	-1	10	Z/K +1	Gefahrensinn
Halb-Ork	2	-10	Z/K -2	Nichts

Ein Beispiel soll dies verdeutlichen:

Ist der ausgewählte Charakter ein Gnom, so wird von dem Basiswert seiner Trefferpunkte 1 abgezogen. Dafür steigt der Wert, der beschreibt, wie gut und unauffällig der Charakter stehlen kann um 10. Er erhält pro Stufe je 1 weiteren (Z)auberer-und (K)leriker-Spruchpunkt. Außerdem hat er auf jeden Fall das Talent 'Gefahrensinn'.

DIE ZUSAMMENSTELLUNG DER PARTY

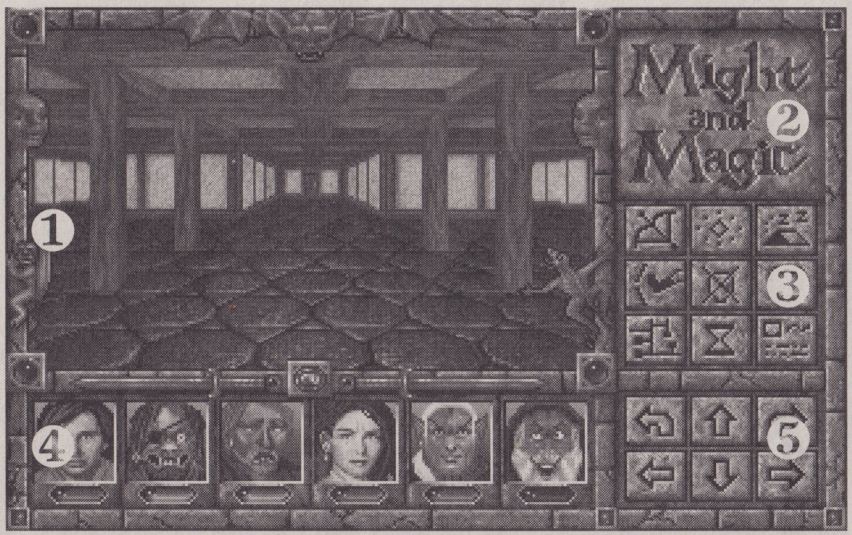
Wenn Sie das Spiel gestartet und bereits neue Charaktere erstellt haben, dann müssen Sie diese nur noch gegen die vorgefertigten Charaktere austauschen. Dies ist sehr einfach. Sie müssen ins Gasthaus gehen (wenn Sie nicht schon dort sind) und aus dem Gasthaus-Menü den Punkt 'Weg' anwählen. Dies geschieht entweder durch Anklicken mit der Maus, oder einfach durch Drücken der Taste [W]. Danach können Sie einen der Charaktere anklicken (oder die entsprechende F-Taste drücken) und ihn somit aus der Party entlassen. Dies wird nötig sein, da die Gruppe höchstens aus sechs Personen bestehen kann.

Für jeden so entlassenen Charakter können Sie einen neuen aufnehmen. Wiederum durch Anklicken oder durch Drücken der Tasten [1] - [4] können Sie dann einen der Charaktere, die Sie auf dem Bildschirm sehen, in Ihre Gruppe aufnehmen. Sollten Sie den Charakter, den Sie aufnehmen wollen, nicht auf dem Bildschirm sehen, dann müssen Sie sich mit den Cursor-Tasten (hoch / runter) die Bilder weiterer Charaktere anzeigen lassen.

Wenn Sie sich einen Charakter noch einmal ganz genau ansehen wollen, bevor Sie das Gasthaus verlassen, dann klicken Sie einfach das Bild des gewünschten Charakters der Party an, oder drücken Sie die entsprechende Funktionstaste. Der Charakter ganz links kann mit [F1] angewählt werden, der Charakter ganz rechts mit [F6]. Es wird dann eine komplette Übersicht über den Charakter, dessen Zustand und seine Ausrüstung angezeigt.

Falls Sie einen Charakter erschaffen haben, den Sie später wieder loswerden wollen, so können Sie auch dies im Gasthaus tun, indem Sie ihn aus der Party entlassen und dann den 'Löschen'-Befehl anwählen. Der Charakter wird damit für immer und ewig aus dem Land von Xeen verbannt.

Sobald Sie mit Ihrer Party zufrieden sind, brauchen Sie nur noch [ESCAPE] zu drücken und können sich ins Abenteuer stürzen.



❶ **Das Anzeigefenster**
Hier können Sie das gesamte Spielgeschehen beobachten und alle Monster, Gegenstände und Landschaften sehen.

❷ **Das Übersichtsfenster**
Sofern einer Ihrer Charaktere das Talent 'Kartografie' oder den Spruch 'Magierblick' besitzt, können Sie hier eine Übersicht über den Standort Ihrer Party sowie der näheren Umgebung sehen. Klicken Sie das Fenster an, oder drücken Sie die Taste [=], um zwischen den zwei Darstellungsweisen hin- und herzuschalten.

❸ **Die Spielsymbole**
Durch Anklicken dieser Symbole oder durch Drücken der entsprechenden Tasten können Sie Ihre Charaktere verschiedene Tätigkeiten ausführen lassen. Die Tastaturbelegung hierfür finden Sie im folgenden Kapitel (Der Abenteuermodus).

❹ **Die Bilder der Charaktere**
Hier können Sie die Gesichter Ihrer Charaktere sehen. Der jeweilige Gesichtsausdruck gibt unter anderem Informationen über den Zustand der Person. Eine genaue Auflistung des Zustands und der mitgeführten Gegenstände des Charakters erhalten Sie, wenn Sie das jeweilige Bild anwählen.

❺ **Die Richtungssymbole**
Klicken Sie diese Symbole an, um Ihre Party durch die Umgebung zu lenken. Sie können hierfür auch die Cursor-Tasten auf der Tastatur benutzen.

DER ABENTEUERMODUS

Der Bildschirm ist in fünf Bereiche unterteilt: Das Anzeigefenster, das Übersichtsfenster, die Spielsymbole, die Charakterbilder und die Richtungssymbole. Der folgende Text gibt eine genaue Beschreibung der Bereiche sowie deren Funktion.

Das Anzeigefenster

In diesem Fenster können Sie die ganze Handlung des Spiels beobachten. An den Rändern dieses Fensters befinden sich ein paar kleine 'Party-Helfer'. Jedes von diesen Wesen kann sich bewegen, um die Party zu warnen oder auf etwas hinzuweisen. Das geflügelte Wesen am linken Bildrand bewegt seine Flügel, wenn der Spruch 'Schweben' aktiv ist und die Party nicht mehr den Boden berührt.

Besitzt eines Ihrer Partymitglieder das Talent 'Türenfinden', so winkt das Wesen am rechten Bildrand mit dem Arm, wenn Sie vor einer dünnen Wand, bzw. vor einer Geheimtür stehen. Die Fledermaus am oberen Bildrand bewegt den Mund, wenn die Party von Monstern beobachtet wird und einer der Charaktere das Talent 'Gefahrensinn' hat. Desweiteren finden sich am linken und rechten Bildrand noch zwei Köpfe, die aktiv werden, sobald der Hellseher-Spruch benutzt wird.

Wird die Party dann vor eine Ja/Nein-Entscheidung gestellt, helfen die Köpfe bei der Entscheidungsfindung: Wird diese Entscheidung die Party zu einem Schatz führen, so nicken beide Köpfe. Erwartet die Gruppe ein Schatz und eine Falle, dann nickt einer und der andere verneint. Sollte die Entscheidung nur zu einer Falle führen, verneinen beide Köpfe.

Außerdem befinden sich vier kleine Edelsteine in den Ecken des Fensters und ein großer Edelstein am unteren Bildrand. Die Steine in den Ecken färben sich grün, wenn bestimmte Schutzzauber aktiv sind. Der Stein links oben bei Schutz gegen Feuer, oben rechts bei Elektrizität, unten links bei Kälte und unten rechts bei Gift. Durch Anwählen des großen Edelsteins wird das Steuermenü aufgerufen. Lesen Sie das nächste Kapitel, um näheres darüber zu erfahren.

Das Übersichtsfenster

Wenn niemand von der Party den Spruch 'Magierblick' benutzt oder das Talent 'Kartografie' besitzt, wird in diesem Fenster das Might and Magic Logo dargestellt. Das Talent 'Kartografie' läßt dort eine Karte erscheinen, die nur an den Stellen ausgefüllt ist, an denen Ihre Party auch schon war. Der Spruch 'Magierblick' läßt eine Karte der näheren Umgebung erscheinen, die vollständig ist, also auch die Orte zeigt, an denen die Party noch nicht gewesen ist. Sie können durch Anklicken des Fensters oder durch Drücken der Taste [=] zwischen diesen beiden Darstellungen hin- und herschalten.

Die Spielsymbole

Unter dem Übersichtsfenster befinden sich neun Symbole, die Sie anwählen können, solange Sie sich im Abenteuermodus befinden (d.h. Sie sind nicht im Kampf). Die folgende Aufstellung beschreibt die Funktionen der Symbole und zeigt die entsprechenden Tasten, die gedrückt werden müssen, wenn Sie über Tastatur spielen.

Schiessen (S)

Alle Mitglieder der Party, die mit Schußwaffen ausgerüstet sind, schießen in Blickrichtung.

Zaubern (Z)

Öffnet das Zauberspruchfenster. Nochmaliges Anwählen dieses Symbols in dem neuentstandenen Fenster bewirkt eine Auslösung des bereitstehenden Zaubers. Soll ein anderer Charakter zaubern, dann kann er direkt über die Charakterbilder am unteren Bildrand angewählt werden. Einen anderen Spruch können Sie auswählen, indem Sie 'Neu' anwählen. Dann erscheint eine Liste der für diesen Charakter verfügbaren Sprüche. Wählen Sie einen Spruch aus, indem Sie ihn anklicken oder mit den Cursor-Tasten anwählen und mit [ENTER] bestätigen. Der gewählte Spruch steht nun bereit.

Rast (R)

Setzt die Treffer- und Spruchpunkte der Charaktere wieder auf ihre Höchstwerte, vorausgesetzt, daß für jeden noch mindestens eine Essensration zur Verfügung steht. Während einer Rast werden die meisten der aktiven Zauber wieder deaktiviert. Eine Rast dauert immer acht Stunden und sollte nicht in der Nähe von Monstern abgehalten werden, da dies meistens schädlich für die Gesundheit der Party ist.

Einschlagen (E)

Dieses Symbol müssen Sie anwählen, wenn Ihre Party eine Tür oder eine dünne Wand einschlagen soll. Die Kraft der vordersten zwei Charaktere wird zusammengenommen und gemeinsam gegen das Hindernis eingesetzt. Wenn die Kraft groß genug ist, wird das Hindernis zerbrechen. Die Charaktere nehmen dabei geringfügig Schaden.

VERLASSEN (V)

Hiermit kann ein Charakter zurück zum Gasthaus in Schloßblick geschickt werden. Es muß mindestens ein Charakter in der Party bleiben.

ÜBERSICHT (U)

Öffnet das Aufgabenfenster. Lesen Sie dazu im Kapitel 'Aufgaben, Gegenstände & Notizen' nach.

KARTE (K)

Zeigt eine Karte von der Gegend, in der sich die Party augenblicklich befindet. In dieser Karte sind alle Orte eingezeichnet, an denen die Party gewesen ist, seit jemand das Talent 'Kartografie' erworben hat.

INFO (I)

Zeigt ein Fenster mit dem aktuellen Datum sowie eine Liste der Zaubersprüche, die im Moment aktiv sind.

HILFE (H)

Zeigt eine Kurzübersicht mit einer Liste des Besitzes sowie die Zustände der Charaktere.

WICHTIG!

Ist im Anzeigefenster ein Objekt zu sehen, das sich auf dem gleichen Feld befindet wie die Party, dann kann dieses durch Drücken der Leertaste benutzt oder angesprochen werden.

Die Bilder der Charaktere

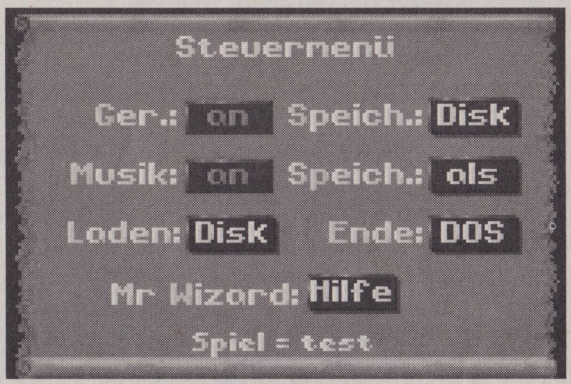
Am unteren Rand des Bildschirms sind Abbildungen der Partymitglieder zu sehen. Man kann auf einen Blick ihren Zustand feststellen. Wenn sie kränklich aussehen, dann sind sie entweder vergiftet oder krank. Wenn sie aussehen, als wenn sie schlafen, dann sind sie bewußtlos oder schlafen tatsächlich. Unter jedem Bild befindet sich ein Edelstein. Diese Edelsteine sind eine Anzeige für Trefferpunkte. Sie sind grün, wenn der Charakter noch keine Trefferpunkte verloren hat und wechseln bei Punktverlust über Gelb und Rot nach Blau. Erhöht ein Charakter seine Trefferpunkte mit Magie, dann nimmt sein Edelstein eine silberne Färbung an.

Wenn Sie das Bild eines Charakters anklicken oder die entsprechende Funktionstaste drücken, dann wird eine detaillierte Beschreibung des Charakters angezeigt. Für genauere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel 'Das Personenfenster' nach.

Die Richtungssymbole

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befinden sich die Richtungssymbole. Wenn Sie eine Maus benutzen, dann können Sie diese Symbole anklicken, um die Party zu bewegen. Die gebogenen Pfeile lassen die Party sich auf der Stelle um 90° drehen. Die waagerechten lassen die Party zur Seite gehen, ohne die Blickrichtung zu wechseln. Die Cursor-Tasten auf der Tastatur funktionieren genauso. Wenn Sie per Tastatur die Party um 90° drehen wollen, müssen Sie die Taste [CONTROL] (auf deutscher Tastatur [Strg]) gedrückt halten und gleichzeitig die Cursor-Tasten (links / rechts) drücken.

DAS STEUERMENÜ



Wenn Sie den großen Edelstein am unteren Rand des Anzeigefensters anklicken oder die Tabulator-Taste drücken, erscheint das Steuermenü. Folgende Funktionen stehen dann zur Verfügung:

GERÄUSCHE (G) Schaltet die Soundeffekte an und aus.

MUSIK (M) Schaltet die Musik an und aus.

LADEN (L) Hiermit kann ein alter Spielstand geladen werden.

SPEICHERN DISK (S) Speichert den aktuellen Spielstand. Das Spiel wird automatisch gespeichert, wenn Sie ein Gasthaus betreten.

SPEICHERN ALS (P) Speichert den aktuellen Spielstand. Der Name des Spielstands kann vorher festgelegt werden.

ENDE (E) Bricht das Spiel ab. Es wird wieder auf die DOS-Ebene geschaltet.

HILFE VON MR. WIZARD (W) Hiermit können Sie Mr. Wizard bitten, die Party in Sicherheit zu bringen. Er nimmt ALLE Edelsteine, die die Party besitzt und bringt die Charaktere nach Schloßblick. Überlegen Sie es sich gut, bevor Sie diese Funktion anwählen.

DAS PERSONENFENSTER

Wenn Sie das Bild eines Charakters anklicken oder eine entsprechende Funktionstaste drücken, erscheint das Personenfenster. Für jedes Attribut des Charakters gibt es hier ein Symbol. Die Symbole können mit der Maus oder per Tastatur angewählt werden. Im letzteren Fall müssen Sie ein Symbol mit den Cursor-Tasten auswählen und mit der Taste [ENTER] die Auswahl bestätigen. Kraft, Intellekt, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo, Genauigkeit und Glück wurden bereits im Kapitel 'Erstellen der Charaktere' erläutert. Wenn Sie diese Symbole anklicken, erhalten Sie den aktuellen Wert, den maximal möglichen Wert sowie eine Einschätzung des aktuellen Wertes (Stufe). Außer den bereits erklärten Attributen sind noch weitere vorhanden:

ALTER (ALT)

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit 18 Jahren. Durch Anwählen dieses Symbols öffnet sich ein weiteres, kleines Fenster mit mehreren Angaben. Hier finden Sie das Geburtsdatum des Charakters, sein natürliches Alter sowie sein tatsächliches Alter. Es kann passieren, daß ein Charakter älter ist, als sein natürliches Alter besagt. Es gibt magische Sprüche, die ein vorzeitiges Altern hervorrufen. Mit zunehmendem Alter nehmen ein paar der anderen Attribute im Wert ab.

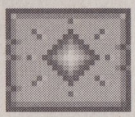
STUFE (STF)

Zeigt die aktuelle Stufe des Charakters, seine höchstmögliche Stufe sowie die Anzahl der Angriffe, die er pro Runde starten kann.

RÜSTUNGSKLASSE (RKL)

Zeigt den aktuellen und den Maximalwert der Rüstungsklasse. Je höher der Wert ist, desto schwerer ist es für einen Gegner, dem Charakter Schaden zuzufügen.

TREFFERPUNKTE (TP)
Zeigt die aktuellen und die maximalen Trefferpunkte des Charakters.



SPRUCHPUNKTE (SP)
Zeigt die aktuellen und die maximalen Spruchpunkte des Charakters.

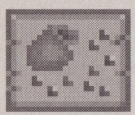
WIDERSTAND (WIDER)
Hier können Sie sehen, wie widerstandsfähig der jeweilige Charakter gegen die verschiedenen Sprüche und Elemente ist. Je höher der Wert, desto besser ist der Schutz. Eine 100 bedeutet jedoch nicht, daß der Charakter gegen einen Angriff immun ist, sondern besagt nur, daß der Angriff sehr wenig Wirkung zeigt.

TALENTE (TALENT)
Zeigt eine Liste der Talente, die der Charakter im Laufe des Spiels erworben hat.

AUSZEICHNUNGEN (AUSZ)
Zeigt eine Liste der Auszeichnungen, die der Charakter im Laufe des Spiels gewonnen hat.

ERFAHRUNG
Zeigt die aktuellen Erfahrungspunkte des Charakters sowie die Punkte, die er noch benötigt, bis er in die nächste Stufe aufsteigen kann.

PARTY GOLD
Hier können Sie sehen, wieviel Gold die Party auf der Bank hat und wieviel sie bar mit sich führt.



PARTY EDEL
Entsprechend der Anzeige 'Party Gold'.

PARTY NAHR
Zeigt, wie viele Nahrungseinheiten die Party mit sich führt und für wie viele Tage sie reichen.

KONDITION
Zeigt den Zustand des jeweiligen Charakters an. Hier können Sie erkennen, ob er eventuell krank ist oder unter einem Fluch leidet.

GEGENSTÄNDE (GEG) - TASTE [G]
Mit Hilfe dieses Symbols können Sie eine Liste aufrufen, die den Inhalt des Gepäcks des Charakters zeigt. Näheres dazu im Kapitel 'Das Gepäckmenü'.

KURZÜBERSICHT (KURZ) - TASTE [K]
Zeigt die Kurzübersicht über die Party. Hier werden nur die wichtigsten Punkte aufgeführt.

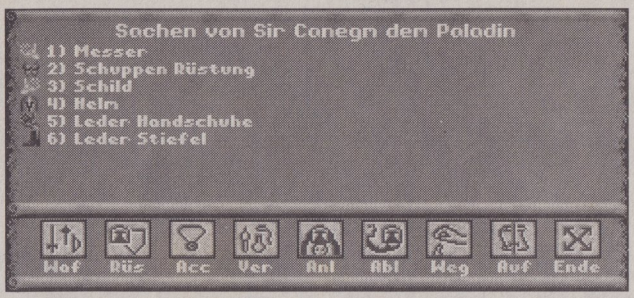
TAUSCH - TASTE [T]
Mit dieser Option können Sie die Positionen der Charaktere innerhalb der Party tauschen. Hierbei wird der Charakter, dessen Übersicht gerade dargestellt wird, mit dem Charakter getauscht, den Sie dann auswählen.

ENDE - TASTE [ESCAPE]
Hiermit können Sie das Personenfenster wieder schließen.

AUFGABEN, GEGENSTÄNDE & NOTIZEN

Wenn Sie im Abenteuermodus den Aufgabenbildschirm angewählt haben, werden Sie vor eine Auswahl von drei Möglichkeiten gestellt: Aufgaben, Notizen und Gegenstände. Wenn Sie 'Aufgaben' wählen, werden Ihnen alle Aufträge aufgelistet, mit denen die Party gerade beschäftigt ist. Der Punkt 'Notizen' zeigt Ihnen alle wichtigen Nachrichten, die die Party während des bisherigen Spielverlaufs erhalten hat. Der letzte Punkt listet die Gegenstände aus dem Gepäck der Party auf, die zur Beendigung des Spiels benötigt werden.

DAS GEPÄCKMENÜ



Aus dem Gepäckmenü können Sie alle Waffen und Rüstungsgegenstände ersehen, die ein Charakter in seinem Gepäck hat. Es stehen dabei folgende Funktionen zur Verfügung:

ANLEGEN (A)	Der Charakter kann hiermit eine Waffe, einen Gegenstand oder eine Rüstung anlegen, die er in seinem Gepäck hat. Vorher kann er dieses Gepäckstück nicht benutzen. Es ist nicht möglich, dem Charakter einen Gegenstand anzulegen, der nicht seiner Klasse entspricht. So kann ein Kleriker, zum Beispiel, kein Schwert anlegen, da er keine spitzen oder scharfen Gegenstände benutzen darf. Natürlich kann ein Charakter auch keine drei Schwerter oder elf Ringe anlegen.
ABLEGEN (L)	Hiermit kann der Charakter einen Gegenstand, den er nicht mehr benutzen will, ablegen.
WEGLEGEN (E)	Der ausgewählte Gegenstand wird aus dem Gepäck entfernt. Der Gegenstand ist danach nicht mehr verfügbar und für immer verloren.
WAFFEN (W)	Zeigt die Waffen, die der Charakter bei sich hat.
RÜSTUNGEN (R)	Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.
ACCESSOIRES (C)	Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.
VERSCHIEDENES (V)	Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.
AUFGABEN (U)	Listet die Gegenstände des Charakters auf die für eine Aufgabe benötigt werden.
BENUTZEN (B)	Hiermit können Gegenstände benutzt werden, die eine besondere Bedeutung haben oder magisch sind.
ENDE (ESCAPE)	Gepäckmenü wird beendet.

TALENTE

Talente sind zusätzliche Fähigkeiten, die die Charaktere während des Spiels erwerben können. Diese Fähigkeiten bewirken die verschiedensten Dinge, vom Finden versteckter Türen, bis hin zu besonderer Kampfkraft. Nicht alle Charaktere besitzen vom Beginn des Spiels an ein Talent, aber alle können so viele erwerben wie sie im Spiel angeboten bekommen. Im folgenden sind die wichtigsten der Talente beschrieben:
Diebstahl Dieses Talent hilft einem Charakter beim Knacken von Schlössern an Schatztruhen und Türen. Diebstahl ist das einzige Talent, das noch verbessert werden kann, nachdem man es gelernt hat. Je besser ausgeprägt das Talent ist, desto erfolgreicher ist der Charakter bei seiner Anwendung.

Schwimmer
Das Schwimmer-Talent erlaubt es einem Charakter, in tiefem Wasser zu schwimmen, solange er sich noch in der Nähe von Festland befindet. Damit die Party sich so durchs Wasser bewegen kann, müssen alle Charaktere dieses Talent besitzen.

Pfadfinder
Mit diesem Talent ist es der Party möglich, durch einen dichten Wald zu ziehen. Dafür müssen aber mindestens zwei Charaktere das Talent besitzen.

Bergsteiger
Sobald mindestens zwei Charaktere dieses Talent besitzen, kann die Party ihren Weg über Berge machen.

Kartografie
Besitzt einer der Charaktere dieses Talent, so können Sie in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Karte der Orte sehen, an denen die Party schon gewesen ist. Näheres dazu im Kapitel 'Abenteuermodus'.

Orientierungssinn
Dieses Talent ist besonders nützlich. Es bewirkt, daß auf dem großen Edelstein am unteren Rand des Anzeigefensters die Himmelsrichtung angezeigt wird, in die die Party momentan blickt. Außerdem ist ein Pfeil auf der Übersichtskarte zu sehen, der ebenfalls die Blickrichtung der Party anzeigt.

Türen finden
Läßt eines der Wesen am Rand des Anzeigefensters mit dem Arm winken, wenn eine dünne Wand bzw. eine Geheimtür in der Nähe ist.

Gefahrensinn
Die Fledermaus am oberen Rand des Anzeigefensters bewegt ihr Maul, wenn die Party von Monstern beobachtet wird.

Waffenmeister

Dieses Talent erhöht die Trefferchancen während eines Kampfes. Der Betrag dieser Erhöhung entspricht der Stufe des Charakters.

Kreuzritter

Hiermit ist der Zutritt zu bestimmten Gebieten in der Xeen-Welt gewährleistet. Alle Partymitglieder müssen dieses Talent besitzen, wenn die ganze Party ein solches Gebiet betreten soll.

DER KAMPFMODUS

Auf ihren Wegen wird die Party vielen Monstern begegnen, die bekämpft werden müssen. Sobald Sie einen Kampf beginnen, werden die normalen neun Spielsymbole des Abenteuermodus' durch die Kampfsymbole ersetzt:

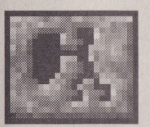
SCHNELLKAMPF (K)
Der Gegner wird mit den momentan eingestellten Schnellkampf Optionen bekämpft. Wenn Sie die Maustaste (oder die Taste [K]) gedrückt halten, wird der Kampf im Schnelldurchlauf geführt.

ZAUBERN (Z)
Entspricht der Funktion im Abenteuermodus

ANGREIFEN (A)
Der Charakter bekämpft seinen Gegner mit der Waffe, die er gerade in der Hand hält.

BENUTZEN (B)
Öffnet das Gepäckmenü und erlaubt es dem Charakter, Gegenstände zu benutzen, anzulegen oder abzulegen.

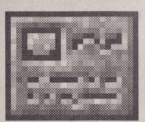
FLIEHEN (F)
Wenn es möglich ist, dann läuft der Charakter in ein Versteck in der Nähe und kommt, nachdem der Kampf beendet ist, wieder zur Party zurück.



PARIEREN (P)
Der Charakter versucht, den nächsten Angriff eines Gegners abzublocken, sofern es ihm möglich ist.

OPTIONEN (O)
Hier können die Schnellkampf-Optionen eingestellt werden. Der Charakter kann angreifen, einen bereitstehenden Spruch anwenden, parieren oder fliehen.

INFO (I)
Entspricht der Funktion im Abenteuermodus.



HILFE (H)
Entspricht der Funktion im Abenteuermodus.

Wenn der Kampf beginnt, wird der schnellste Charakter der Party optisch hervorgehoben. Sie können dann eine von den oben genannten Funktionen anwählen. Nachdem Sie dies getan haben, wird der nächste Charakter hervorgehoben, u.s.w.

Immer, wenn ein Gegner getroffen wird, erscheint ein roter Fleck auf dem Bildschirm. Je größer der Fleck, desto mehr Schaden hat der Gegner abbekommen. Hat der Charakter einen Zauberspruch oder einen magischen Gegenstand benutzt, kann es sein, daß der Fleck als Feuerstrahl, als Blitz oder etwas Ähnliches zu sehen ist.

Wenn mehr als ein Monster zu sehen ist, dann können Sie auswählen, welches Sie angreifen wollen, indem Sie [1], [2] oder [3] drücken. Der Name des angewählten Monsters wird dann hervorgehoben.

Beachten Sie vor allen Dingen, daß die Charaktere auch während des Kampfes die Waffen untereinander tauschen können. Dies wird zum Beispiel dann nötig, wenn ein Gegner mit einer bestimmten Waffe nicht bekämpft werden kann, dafür ein anderer Charakter der Party eine geeignetere Waffe in Reserve hat. In diesem Fall brauchen Sie nur das Bild des Charakters anzuwählen, der eine Waffe abgeben soll. Gehen Sie dann ins Gegenstände-Menü, wählen sie die gewünschte Waffe und klicken Sie auf das Bild des Charakters, der sie nehmen soll. Es ist möglich, eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe gleichzeitig zu tragen und zu benutzen.

ZAUBERSPRÜCHE

Kleriker, Druiden, Zauberer, Waldläufer und Schützen sind in der Lage, Sprüche anzuwenden. Die mächtigsten Spruchbenutzer sind Zauberer und Kleriker. Danach folgen die Druiden, dahinter Paladine, Schützen und Waldläufer.

Das Benutzen von Sprüchen erfordert Spruchpunkte und in einigen Fällen sogar Edelsteine. Die Anzahl der Spruchpunkte eines Charakters wird zum Teil durch eines der folgenden Attribute bestimmt: Intellekt bei Zauberern und Schützen, Persönlichkeit bei Klerikern und Paladinen. Bei Druiden und Waldläufern sind es sowohl Intellekt als auch Persönlichkeit, die einen Einfluß auf die Spruchpunkte haben. Druiden und Waldläufer können Sprüche nur bis zu einem bestimmten Grad benutzen.

Man unterteilt die Sprüche in Kleriker- und Zauberersprüche. Die klerikalen Sprüche befassen sich hauptsächlich mit Heilung und Schutz. Die meisten Sprüche der Zauberer hingegen sind offensiv oder zweckmäßig. Zauberer und Schützen können nur die Sprüche der Zauberer anwenden. Kleriker und Paladine können nur Klerikersprüche benutzen. Druiden und Waldläufer beherrschen zwar beide Kategorien, können diese jedoch nur in begrenztem Maße einsetzen.

Viele Sprüche, die die Charakterwerte verändern, wie zum Beispiel 'Segen' oder 'Licht', haben nur eine begrenzte Dauer. Die Wirkung dieser Sprüche läßt immer dann nach, wenn die Party rastet, oder wenn ein neuer Tag dämmert. Deshalb sollte man sie am sinnvollsten unmittelbar nach dem Sonnenaufgang zaubern, da hierdurch ihre Dauer maximiert wird.

SPRÜCHE DER KLERIKER

BESTIENMEISTER
Preis: 5 Spruchpunkte und 2 Edelsteine
Objekt: 1 Gruppe Tiere
Hypnotisiert eine Gruppe Tiere solange, bis sie den Spruch überwinden.

ENTGIFTEN
Preis: 8 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Befreit einen Charakter vom Zustand 'VERGIFTET'.

ERFRISCHEN
Preis: 2 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Befreit einen Charakter vom Zustand 'SCHWACH'.

ERSTE HILFE
Preis: 1 Spruchpunkt
Objekt: 1 Partymitglied
Heilt Kampfwunden und kleine Fleischwunden mit Hilfe der Magie. Die Trefferpunkte werden hierbei um 6 erhöht.

ERWACHEN
Preis: 1 Spruchpunkt
Objekt: ganze Party
Holt alle schlafenden Partymitglieder aus ihrem Schlummer und bricht damit den Zustand 'SCHLAF' ab.

EXTRA HEILUNG
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 3 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Heilt einen Charakter von 2-12 Schadenspunkten pro Stufe des Klerikers.

FAUST
Preis: 2 Spruchpunkte
Objekt: 1 Monster
Erteilt einem Gegner einen leichen Schlag und damit 6 Schadenspunkte.

Feuerprügel

Preis: 25 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: 1 Gegner
Der Kleriker feuert eine Flammenzunge auf einen Gegner und verursacht somit 100 Punkte Feuerschaden.

Frost

Preis: 7 Spruchpunkte
Objekt: 1 Gegner
Entzieht dem Körper des Gegners die Wärme und verursacht somit 35 Punkte Kälteschaden.

Funken

Preis: 1 Spruchpunkt pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: Gruppe von Gegnern
Hüllt die Gegner in eine elektrisch geladene Gaswolke und verursacht somit 2 Punkte Elektroschaden pro Stufe des Klerikers.

Gift unterdrücken

Preis: 4 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Verlangsamt die Wirkung des Giftes, befreit den Charakter jedoch nicht vom Zustand 'VERGIFTET'.

Göttliche Einmischung

Preis: 200 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Heilt die gesamte Party von allen Schadenspunkten.

Heiliger Bonus

Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: 1 Partymitglied
Erhöht den Schaden, den ein Charakter im Kampf verursacht um 1 pro Stufe des Klerikers.

Heiliges Wort

Preis: 100 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: 1 Gruppe Untoter
Entzieht einer Gruppe Untoten die gesamte belebende Magie und verwandelt sie somit wieder zu Staub.

Helden
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 3 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Erhöht die Stufe eines Charakters vorübergehend um 1 pro Stufe des Klerikers.

Hypnose
Preis: 15 Spruchpunkte und 4 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Dieser Spruch arbeitet genauso wie der Spruch 'Bestienmeister'. Jedoch funktioniert 'Hypnose' besser bei Monstern als bei Tieren.

Kältestrahl
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 4 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Ein Strahl, dessen Temperatur absolut Null ist, entspringt der Hand des Klerikers und verursacht 2 - 4 Punkte Schaden pro Stufe bei allen sichtbaren Gegnern.

Krankheit heilen
Preis: 10 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Befreit einen Charakter vom Zustand 'KRANK'.

Krankheit unterdrücken
Preis: 5 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Schwächt die Wirkung einer Krankheit auf einen Charakter, befreit diesen jedoch nicht vom Zustand 'KRANK'.

Licht
Preis: 1 Spruchpunkt
Objekt: Ganze Party
Erfüllt ein Dungeon mit stetigem, fahlem Licht, bis die Party rastet.

Masse verzerren
Preis: 75 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Erhöht das Gewicht der Gegner und entfernt somit effektiv die Hälfte ihrer Trefferpunkte.

Mondstrahl
Preis: 60 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner sowie die gesamte Party
Verursacht bei jedem Gegner 30 Punkte Elektroschaden und heilt jedes Partymitglied von 30 Schadenspunkten.

Nahrung
Preis: 20 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Erzeugt eine Nahrungseinheit für jedes lebende Partymitglied.

Natur Heilung
Preis: 6 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Heilt einen Charakter von 25 Schadenspunkten.

Paralyse aufheben
Preis: 12 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Hebt den Zustand 'PARALYSIERT' eines Charakters auf.

Portal
Preis: 30 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Teleportiert die Party in eine Stadt ihrer Wahl.

Säurespray
Preis: 8 Spruchpunkte
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Der Kleriker versprüht einen feinen Säurenebel auf die Gegner vor ihm und verursacht somit bei jedem einzelnen Gegner 15 Schadenspunkte.

Schmerz
Preis: 4 Spruchpunkte
Objekt: Gruppe
Stimuliert die Schmerzzentren der Gehirne der Gegner und verursacht somit 8 Punkte physischen Schaden.

Schutz vor Elementen
Preis: 1 Spruchpunkt pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: Ganze Party
Reduziert den Schaden, der der Party durch die Elemente verursacht wird. Der Kleriker kann auswählen, vor welchem Element die Party geschützt werden soll.

Segen
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: 1 Partymitglied
Erhöht die Rüstungsklasse eines Charakters um 1 pro Stufe des Klerikers.

Sonnenstrahl
Preis: 150 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Läßt das intensivierte Licht der Sonne auf die Gegner scheinen und verursacht somit 200 Punkte Energieschaden bei jedem Gegner.

Stein zu Fleisch
Preis: 35 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Befreit einen Charakter vom Zustand 'STEIN'.

Tagesschutz
Preis: 75 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Bewirkt gleichzeitig folgende Sprüche: Licht, Schutz vor allen Elementen, Helden, Heiliger Bonus und Segen.

Tödlicher Schwarm
Preis: 12 Spruchpunkte
Objekt: Gruppe Gegner
Umgibt die Gegner mit einem Schwarm lästiger Insekten, die einen physischen Schaden von 40 Punkten verursachen.

Tote erwecken
Preis: 50 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Hebt den Zustand 'TOT' bei einem Charakter auf.

Untote abwenden
Preis: 5 Spruchpunkte und 2 Edelsteine
Objekt: 1 Gruppe Untote
Schwächt die böse Magie, die Untote belebt und verursacht 25 Schadenspunkte.

WASSER WANDELN

Preis: 7 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Ermöglicht es der Party, über flaches und tiefes Wasser zu wandeln.

WIEDERBELEBEN

Preis: 125 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Hebt den Zustand 'VERROTTET' von einem Charakter.

WUNDEN HEILEN

Preis: 3 Spruchpunkte
Objekt: 1 Partymitglied
Heilt einen Charakter auf magische Weise von 15 Schadenspunkten.

SPRÜCHE DER ZAUBERER

ÄTHERISIEREN
Preis: 30 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Bewegt die Party unabhängig von Barrieren ein Feld vorwärts. Dieser Spruch ist vor allem da nützlich, wo der Teleport-Zauber nicht funktioniert.

BLITZ
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 2 Edelsteine
Objekt: Gruppe
Ein Blitz zuckt aus der Hand des Zauberers und verursacht 4 - 6 Punkte Schaden pro Stufe des Zauberers.

DING ZU GOLD
Preis: 20 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: 1 Gegenstand
Verwandelt einen Gegenstand in einen Betrag von Goldstücken, der dem Wert des Gegenstandes entspricht (Händler-Talent nicht berücksichtigt).

DRACHENSCHLAF
Preis: 10 Spruchpunkte und 4 Edelsteine
Objekt: 1 Drache
Zwingt einen Drachen dazu, sich schlafen zu legen.

EINÄSCHERN
Preis: 35 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: 1 Gegner
Überflutet einen Gegner mit Feuer und verursacht 250 Punkte Feuerschaden.

ENERGIE SCHLAG
Preis: 1 Spruchpunkt pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: 1 Gegner
Ein Strahl purer Energie entweicht den Händen des Zauberers und verursacht 2 - 6 Punkte Energieschaden pro Stufe des Zauberers.

ERNEUERN
Preis: 15 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: 1 Gegenstand
Ermöglicht weitere 1 - 6 Anwendungen eines Gegenstandes, der nur begrenzt anwendbar ist. Es besteht die geringe Gefahr, daß der Gegenstand durch diesen Zauber zerstört wird.

Erwachen

Preis: 1 Spruchpunkt
Objekt: Ganze Party
Holt alle schlafenden Partymitglieder aus ihrem Schlummer und bricht damit den Zustand 'SCHLAF' ab.

Feuerball

Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 2 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Erzeugt eine Explosion in der Mitte der gegnerischen Gruppe, die 3 - 7 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Zauberers verursacht.

Giftschwall

Preis: 25 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Feuert 6 Giftpfeile in jedes Feld vor der Party. Jeder Pfeil verursacht 10 Punkte Giftschaden.

Giftwolke

Preis: 4 Spruchpunkte und 1 Edelstein
Objekt: Gruppe Gegner
Umgibt eine Gruppe Gegner mit giftigem Gas und verursacht 10 Punkte Giftschaden.

Golem stoppen

Preis: 20 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: 1 Golem
Dieser Spruch beraubt einen Golem seiner belebenden Magie und verursacht somit 100 Punkte Schaden.

Hellsehen

Preis: 5 Spruchpunkte und 2 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Bewirkt, daß die zwei Köpfe am Rand des Anzeigefensters bei Ja/Nein-Entscheidungen Rat geben.

Hochspannung

Preis: 40 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Dies ist eine verbesserte Version von Blitz und verursacht 150 Punkte Elektroschaden bei einer Gruppe Gegnern.

Implosion
Preis: 100 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: 1 Gegner
Der ultimative Zauber, wenn es darum geht, einen Gegner zu vernichten. Implosion konzentriert die gesamte örtliche Gravitation in dem anvisierten Gegner und beseitigt somit auch die mächtigsten Gegner. Dieser Spruch verursacht 1000 Punkte Energieschaden.

Inferno
Preis: 75 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Umhüllt eine Gruppe Gegner mit magischem Feuer und verursacht 250 Punkte Feuerschaden bei der Gruppe.

Insekten Abwehr
Preis: 5 Spruchpunkte und 1 Edelstein
Objekt: Gruppe Gegner
Umhüllt die Körper der Gegner mit einem Gift, das speziell gegen Insekten entwickelt wurde.

Kraftschild
Preis: 2 Spruchpunkte pro Stufe & 2 Edelsteine
Objekt: 1 Partymitglied
Reduziert den Schaden, der einem Partymitglied verursacht wird um einen Betrag, der der Stufe des Zauberers entspricht.

Licht
Preis: 1 Spruchpunkt
Objekt: Ganze Party
Erfüllt ein Dungeon mit stetigem, fahlem Licht, bis die Party rastet.

Magiepfeil
Preis: 2 Spruchpunkte
Objekt: 1 Gegner
Schießt einen magischen Pfeil, der beim Gegner 8 Punkte Magieschaden verursacht.

Magierblick
Preis: 5 Spruchpunkte und 2 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Ermöglicht der Party einen Überblick über die Umgebung aus der Vogelperspektive. Diese Übersicht ist in der rechten oberen Ecke des Bildschirms zu sehen.

Monster erkennen
Preis: 5 Spruchpunkte
Objekt: Gruppe Gegner
Enthüllt die Kondition der Gegner, gegen die die Party kämpft.

Monster finden
Preis: 6 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Zeigt die Aufenthaltsorte aller Gegner in der Nähe der Party.

Prisma Licht
Preis: 60 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Ein mysteriöses Licht entspringt den Händen des Zauberers und verursacht 80 Punkte Schaden zufälliger Art.

Schlaf
Preis: 3 Spruchpunkte und 1 Edelstein
Objekt: Gruppe Gegner
Versetzt eine Gruppe Gegner in tiefen Schlaf, bis sie die Wirkung des Zaubers überlebt haben oder vernichtet wurden.

Schrapnell
Preis: 1 Spruchpunkt pro Stufe & 1 Edelstein
Objekt: Gruppe Gegner
Beschießt eine Gruppe Gegner mit Schrapnellgeschossen und verursacht 2 Punkte Schaden pro Stufe des Zauberers.

Schweben
Preis: 5 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Macht die Partymitglieder schwerelos, damit sie nicht in Gruben oder durch Wolken fallen.

Schwerer Sturm
Preis: 100 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: alle sichtbaren Gegner
Umgibt alle sichtbaren Gegner mit einem magischen Energiesturm und verursacht somit 150 Punkte Schaden eines zufälligen Typs.

Schwert

Preis: 3 Spruchpunkte pro Stufe & 10 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Ähnlich wie der 'Schrapnell'-Zauber erzeugt dieser Spruch viele scharfe Klingen, die dem Gegner das Fleisch vom Leib fetzen. Dem Gegner werden 6 - 14 Punkte Schaden pro Stufe des Zauberers zuteil.

Signal

Preis: 6 Spruchpunkte und 2 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Dieser Spruch ermöglicht es, magisch an einen Ort zurückzukehren, an dem man bereits gewesen ist. Der Spruch wird einmal gesprochen, um das Signal zu setzen und ein zweites Mal, um dorthin zurückzukehren. Jedes Partymitglied kann sein eigenes Signal setzen.

Sprung

Preis: 4 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Verleiht den Beinen der Partymitglieder genug Kraft, um das vor ihnen liegende Feld zu überspringen. Voraussetzung ist natürlich, daß dort keine Hindernisse aus Materie oder Magie stehen. Dieser Spruch funktioniert nicht im Kampf.

Sternen Staub

Preis: 200 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: Alle sichtbaren Gegner
Erzeugt eine Explosion inmitten aller Gegner und verursacht bei jedem davon 500 Punkte physischen Schaden.

Super Schutz

Preis: 15 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Versteckt die Party vor den Monstern, wenn sie sich an einer unsicheren Stelle befindet. Die Party kann somit bedenkenlos rasten.

Tageszauber

Preis: 40 Spruchpunkte und 10 Edelsteine
Objekt: Ganze Party
Hiermit werden gleichzeitig folgende Zauber gesprochen: Licht, Schweben, Magierblick, Hellsehen und Kraftschild.

Teleporter
Preis: 10 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Bewegt die Party bis zu 9 Felder in Blickrichtung vorwärts. Hindernisse sind dabei belanglos.

Todesfinger
Preis: 10 Spruchpunkte und 4 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Erschlägt unblutig jeden Gegner, auf den der Zauberer zeigt.

Üble Kälte
Preis: 15 Spruchpunkte und 5 Edelsteine
Objekt: Gruppe Gegner
Reduziert die Lufttemperatur bei den Gegnern kurzzeitig auf absolut Null und verursacht somit 40 Punkte Kälteschaden bei jedem Gegner.

Verzaubern
Preis: 30 Spruchpunkte und 20 Edelsteine
Objekt: 1 Gegenstand
Gibt einem Gegenstand magische Kräfte. Je mächtiger der Zauberer, desto größer die Chance, einen sehr mächtigen Gegenstand zu erhalten.

Zeit verzerren
Preis: 8 Spruchpunkte
Objekt: Ganze Party
Verschiebt die Zeit, so daß die Party die Möglichkeit hat, vor einem Kampf zu fliehen.

DIE LEGENDE DER VEREINIGUNG

Vor vielen Jahrhunderten schufen die Alten Xeen und tausende ähnlicher Welten. Die Alten verstreuten die Welten wie Samen unter den Sternen. Ihre Völker gelangten so ins ganze Universum. Obwohl die Vielfalt dieser Welten schon recht erstaunlich war, hatten sie doch alle dasselbe Ziel: Ihren ausgewählten Stern zu erreichen, ihn zu bevölkern und zu seiner vollen Bestimmung zu bringen. Dieser Prozess wird als Vereinigung bezeichnet.

Jede dieser Welten hat ihren eigenen Wächter, der die Vollendung des Schicksals der jeweiligen Welt beaufsichtigt. Die Reise einer Welt durch den Dschungel der Sterne ist sowohl komplex als auch gefährlich, und eine Welt ohne Wächter ist eine Welt ohne Verteidigung.

Wenn die rechte Zeit gekommen ist und die Monde richtig stehen, wird der Wächter von Xeen Botschafter durch beide Länder schicken, um die bevorstehende Vereinigung zu verkünden. Der Wächter wird die Pyramiden für jene öffnen, die von der einen Welt in die andere reisen wollen. Die Völker von Xeen, die lange durch die natürliche Barriere getrennt waren, werden sich treffen und Beziehungen aufnehmen. Vorbereitungen für die bevorstehende Vereinigung werden getroffen werden, und die Leute werden Feste feiern und vor Freude tanzen. Der Wächter wird einige von ihnen ehren, indem sie die Möglichkeit bekommen, die Vier Schlafenden Diener für die Zeremonie zu wecken. Es gibt einen Diener des Feuers, einen der Luft, einen des Wassers und einen der Erde.

Die Herrscher der beiden Seiten von Xeen werden zum ersten Mal Botschafter zueinander schicken können. Wenn der rechte Zeitpunkt gekommen ist, wird der Dunkle Turm geöffnet und das Siegel zu seinen Wolken gebrochen. Dort werden die Herrscher - in einer wundervollen Zeremonie über den Wolken - das Zepter und den Würfel auf den Altar der Vereinigung legen. Eine großartige Magie soll Xeen dann durchfluten und die beiden Welten mit Donner und Blitz verschmelzen, sodaß sie niemals wieder gespalten werden können.

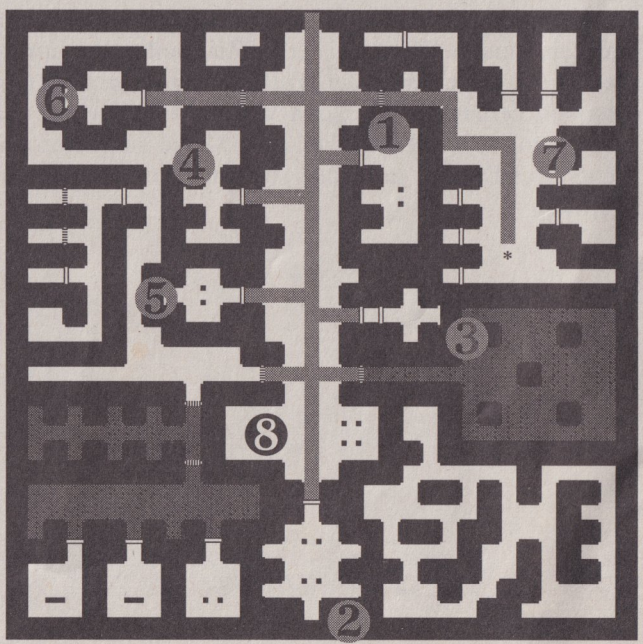
DIE XEEN-WELT

Die Welt ist eine flache Scheibe! Auf der einen Seite liegt 'Clouds of Xeen' und auf der anderen 'Darkside of Xeen'. Jedes Spiel hat seine eigene Geschichte, seine eigenen Grafiken, Monster und Ziele. Sie können nicht nur jedes Spiel für sich lösen, Sie können auch noch beide Spiele miteinander kombinieren und die Xeen-Welt erschaffen. Jegliche Charaktere, die in dem einen Spiel erzeugt werden, können auch in dem anderen benutzt werden.

Wenn sich beide Spiele auf einer Festplatte befinden, so ist es möglich zwischen den zwei Ländern hin- und herzureisen. Die kleinen Pyramiden, die in 'Clouds of Xeen' verstreut sind können dazu benutzt werden, zur Pyramide in Schloßblick zu reisen. Umgekehrt bringt die Pyramide in Schloßblick Sie zur Pyramide außerhalb von Vertigo 'Clouds of Xeen'. Man munkelt, daß es noch einen weiteren Weg gibt, von einer Welt zur anderen zu gelangen.

Sobald Sie zum 'Zwei-Seiten-Forscher' geworden sind, können Sie weitere Aufgaben lösen, die voraussetzen, daß man beide Länder bereisen kann. Die Hauptaufgabe in jedem einzelnen Spiel kann unabhängig vom anderen Spiel gelöst werden. Aber es gibt eine dritte Hauptaufgabe, die es erfordert, viel zwischen den zwei Ländern hin- und herzureisen.

KARTE VON SCHLOSSBLICK



Legende:

Spielstart	*
Säulen	::
Wiese	■
Straße	▒
Tür	╫
Offene Tür	╪
Gatter	╫
Wand	■

WICHTIGE ORTE

In den Städten finden sich bestimmte Orte, die für das Spiel eine besondere Bedeutung haben:

❶ Gasthaus
Hier können Sie Charaktere erstellen, löschen, in die Party aufnehmen und aus der Party entlassen. Außerdem kann hier Nahrung gekauft werden, und es gibt Gerüchte zu hören.

❷ Tempel
Im Tempel können die Charaktere von allen Leiden geheilt werden, die sie befallen. Aber es hat auch alles seinen Preis. Außerdem erteilen die Kleriker hier Segen, wenn man sich großzügig zeigt und Geld spendet.

❸ Bank
Das gesammelte Geld und die Edelsteine können hier sicher aufbewahrt werden. Für beides gibt es Zinsen.

❹ Schmiede
Hier kann mit Waffen und Rüstungen gehandelt werden. Sowohl Kauf als auch Verkauf sind möglich. Außerdem kann beschädigte Rüstung hier repariert werden.

❺ Trainingslager
Wenn die Charaktere genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, können sie hier durch Training in höhere Stufen aufsteigen.

❻ Gilde
Mitglieder der Gilde können hier Sprüche und Informationen über Sprüche kaufen.

❼ Reisepyramide
Diese Pyramiden sind in der ganzen Xeen-Welt verstreut. Sie erlauben die Reise zwischen den zwei Seiten der Welt.

❽ Ellingers Turm
Stolz ragt der Turm von Ellinger, dem Berater der Königin, über der Stadt Schloßblick empor. Man benötigt einen Schlüssel, um diesen Turm zu betreten, und es heißt, daß er voller Fallen sei, die den unvorsichtigen Eindringling zurückweisen sollen.

CREDITS

ENTWURF UND 'REGIE'	-	Jon VanCaneghem
PROGRAMMIERT VON	-	Mark Caldwell & Dave Hathaway
SOUNDPROGRAMMIERUNG	-	Mike Heilemann
COMPUTERGRAFIKEN	-	Jonathan P. Gwyn, Bonnie Long-Hemsath, Julia Ulano, Ricardo Barrera
MUSIK	-	Tim Tully
TEXTE VON	-	Paul Rattner, Debbie vanCaneghem, Jon vanCaneghem
PRODUKTION	-	Richard Espy, Scott McDaniel
HANDBUCHILLUSTRATIONEN	-	Jonathan P. Gwyn, Mike Winterbauer

DEUTSCHE VERSION	-	Softgold Computerspiele GmbH
PROJEKTLEITUNG & ÜBERSETZUNG	-	Jörg Gräfingholt
QUALITÄTSSICHERUNG	-	Markus Klaar, Thomas Buchhorn, Schievi
LEKTORAT	-	Annette Khartabil
KOORDINATION	-	Kristin Dodt
GESTALTERISCHE BETREUUNG	-	Oliver Dannat
SATZ & LITHOS	-	„schaff'MEISTER...!", Düsseldorf

Notizen

Notizen

Notizen